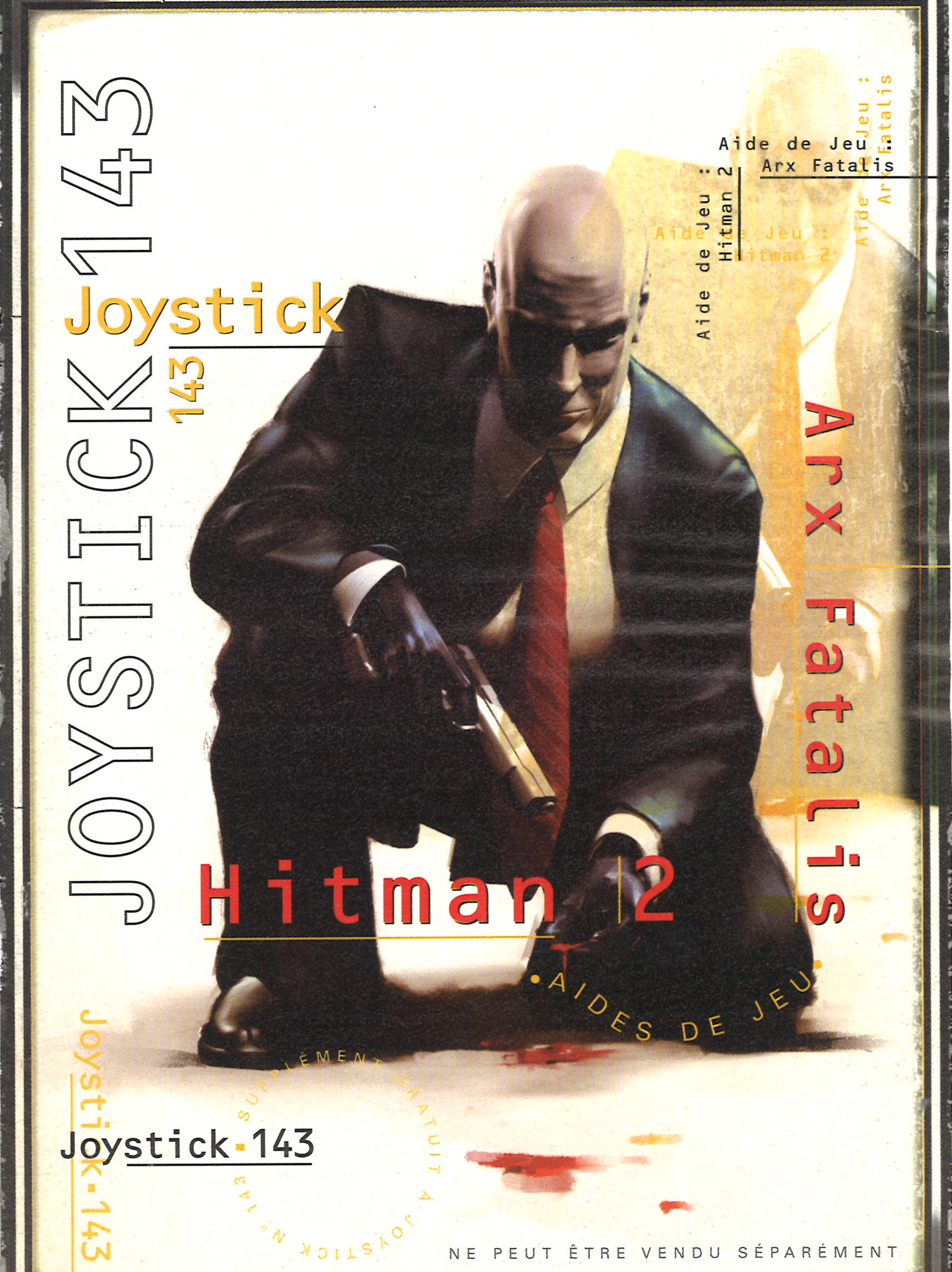
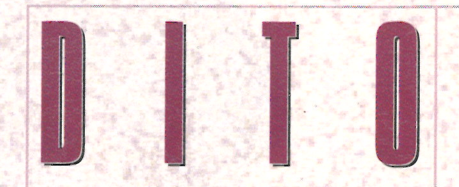

JOYSTICK 143
Joystick
143
Aide de Jeu :
Arx Fatalis
Aide de Jeu :
Hitman 2
Arx Fatalis
Hitman 2
•AIDES DE JEU•
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 143
Joystick 143
Joystick·143
NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT



Casque Noir

Je viens à peine de trier les réponses à l'énigme du mois dernier, et je dois vous avouer que j'ai bien ri. Apparemment, vous n'aimez pas trop les militaires. Mais bon, c'est surtout le n'importe quoi des réponses qui m'a amusé. Ça allait de 4 à 5784 angles droits, en passant par 14, 202, 183, 2909... bref, ça n'était donc pas si facile que cela. Le fait est que seulement 33 d'entre vous ont répondu correctement. Pour ceux qui n'avaient donc pas compris, je demandais le nombre d'angles droits formés par les aiguilles et non par la trotteuse. La réponse n'était donc pas 2880 fois. Elle n'était pas non plus 24 fois comme la grande majorité l'ont pensé mais seulement de 22 fois en 12 heures. Le gagnant s'appelle Jean Claude Perlaux et il habite en Belgique.

Le problème suivant m'a été proposé par Doruk Emre. Il est très complexe mais je compte sur vous car il s'agit du vol de la Joconde. Eh oui, on a volé la Joconde. Deux ans plus tard, en perquisitionnant chez un collectionneur, la police retrouve Mona Lisa. Un doute plane sur l'authenticité de la toile retrouvée. On estime à 80 % la probabilité pour que ce soit celle que Léonard a peinte. On consulte alors deux experts en peinture de la Renaissance. Le premier, qui se trompe une fois sur dix, déclare que le tableau est authentique. Le deuxième, qui se trompe une fois sur cinq, annonce que c'est une copie. Les conclusions des experts sont indépendantes. Calculer la probabilité d'avoir retrouvé la Joconde authentique.



JOYSTICK SOLUCES 143
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx, Fabien Deleval
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur :
Didier Couly
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 143
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE





Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de décembre. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr. et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.






Hitman 2

On pourrait croire qu'au premier abord Hitman 2 est un jeu super-bourrin qui se finit relativement vite, sauf que si on commence à vouloir la jouer fine, il en va tout autrement. Il est beaucoup plus difficile de finir chaque mission en ayant le résultat « assassin invisible ». Quoi qu'il en soit, la frustration s'estompe dans le dernier niveau où vous pourrez vous éclater avec le Sp 12.

MISSION 01

Sortez de la cabane puis allez discuter avec le prêtre (photo 01). Lorsque vous aurez terminé, prenez en main votre personnage, puis entrez dans l'église pour accéder au confessionnal (photo 02). Une fois que vous aurez visionné la scène cinématique, sortez de l'église pour récupérer le paquet qui se trouve sur le perron (photo 03). Retournez dans le jardin d'où vous êtes venu et allez dans la petite cabane du fond pour passer à la suite (photo 04).

MISSION 02 : ANATHÈME

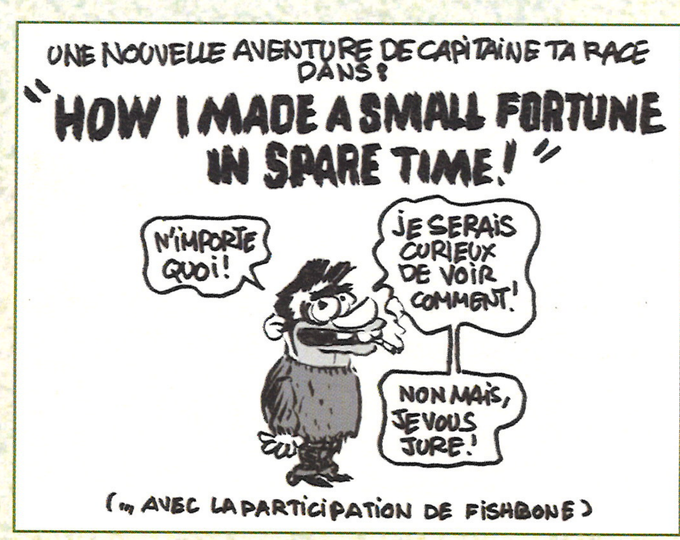
Lorsque vous commencerez cette mission, vous verrez un facteur arriver sur

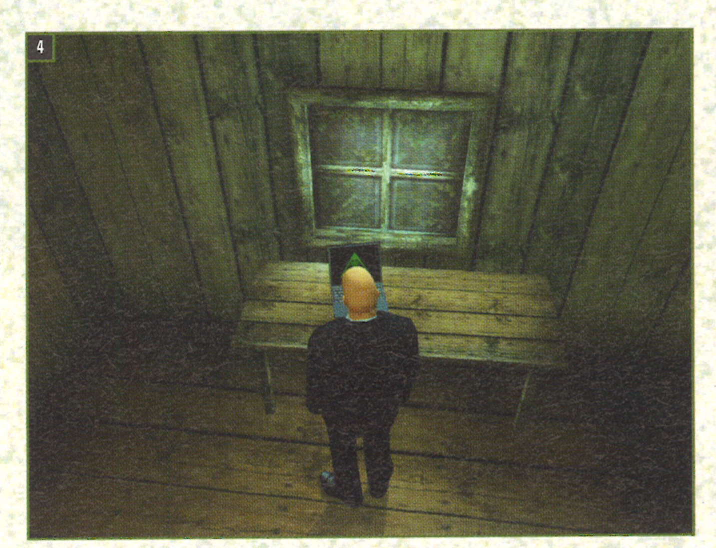


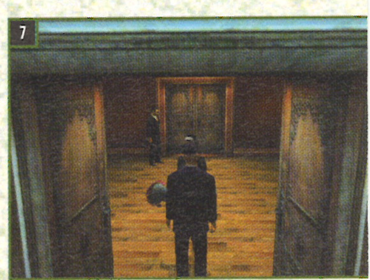
votre gauche. Liquidez-le, récupérez ses vêtements puis cachez-le derrière le mur afin que les gardes ne le trouvent pas (photo 05). Débarrassez-vous de vos armes, prenez le bouquet de fleurs et ne gardez que la corde à piano. Dirigez-vous ensuite vers la grille principale où vous devrez subir une fouille (photo 06). Lorsque vous passerez la grille, allez vers la droite



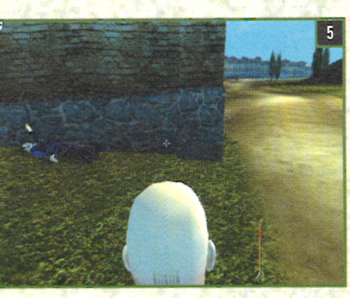








et entrez dans la maison afin de donner le bouquet à la servante (photo 07). Ne bougez pas et attendez d'être seul dans le hall pour vous diriger vers la gauche. Lorsque vous serez dans la pièce, allez dans la pièce suivante et prenez les escaliers qui se trouvent sur la gauche. Montez légèrement pour voir le garde sans vous faire repérer. Lorsque le Don passera, liquidez le garde et prenez-lui ses fringues. Entrez dans la pièce et cachez le corps du garde derrière le lit puis attendez que le Don revienne pour lui faire le coup de la corde à linge (photo 08). Récupérez la clé qu'il détient puis allez à la cuisine et descendez les escaliers pour aller au sous-sol (photo 09).





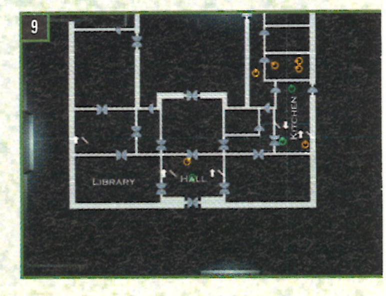
Entrez dans la cellule pour recevoir de nouveaux objectifs. Vous devrez maintenant prendre la fuite tranquillement sans éveiller les soupçons.

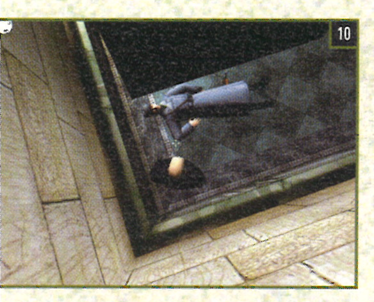


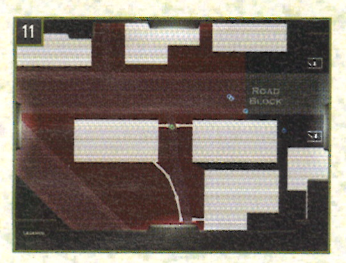
MISSION 03 : SAINT-PÉTERSBOURG

Prenez les escalators puis allez vers les consignes pour liquider discrètement le garde et récupérer son uniforme (photo 10). Revenez sur le quai et dirigez-vous vers les consignes pour récupérer un fusil à lunette. Lorsque vous sortirez du métro, allez à gauche puis à droite pour contourner le barrage (photo 11). Vous devez impérativement esquiver toutes les patrouilles afin qu'elles ne puissent pas vous démasquer à cause du fusil à lunette. Dirigez-vous vers le bâtiment qui se trouve en face de l'immeuble où se déroule la réunion et entrez-y par la première porte que vous trouverez sur votre gauche. Montez au deuxième étage en empruntant les escaliers en colimaçon puis passez par la porte verte qui se trouve sur la droite. Avancez jusqu'à ce que vous trouviez une pièce avec une fenêtre ouverte de laquelle vous pourrez shooter votre cible (photo 12). Attendez d'avoir toutes les informations de Diana pour tirer sur la cible. Lorsque Diana vous dira qu'il est non-fumeur, vous pourrez tirer.





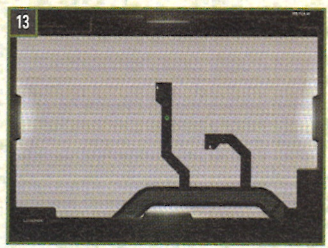

10

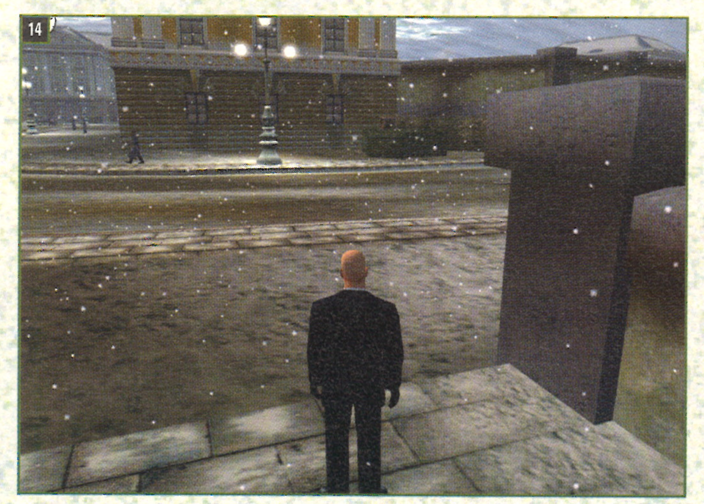

11

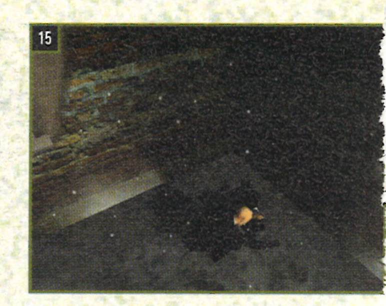

12

MISSION 04 : RENCONTRE DANS LE PARC KIROF

Dès que vous sortirez du bateau, allez vers les caisses pour récupérer votre équipement sans le fusil à lunette qui ne vous sera d'aucune utilité pour cette mission (photo 13). Sans vous faire repérer entrez dans les égouts puis allez jusqu'à ce point où vous pourrez sortir sans vous faire voir (photo 14). Attendez ensuite que le chauffeur de la limousine se pointe pour lâcher un fil pour le renvoyer devant son créateur (photo 15). Dirigez-vous ensuite vers la voiture pour placer la première bombe (photo 16). Allez ensuite tranquillement vers la seconde voiture et amorcez la deuxième bombe. Vous n'aurez ensuite plus qu'à vous placer près de votre bateau, attendre que les cibles regagnent leurs voitures et vous enfuir.

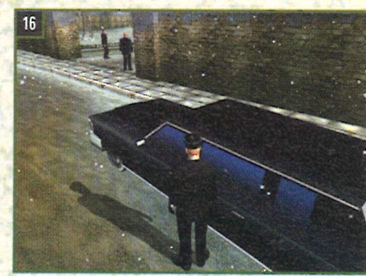

13


14

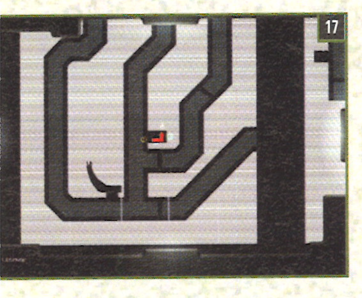

15

MISSION 05 : SOUCIS SOUTERRAINS

Allez jusqu'à ce point où vous pourrez sortir tranquillement sans être vu (photo 17). Une fois en haut, débarrassez-vous discrètement du garde et prenez ses fringues (photo 18). N'oubliez pas de le traîner loin derrière les caisses afin que les autres gardes ne donnent pas l'alarme. Allez ensuite récupérer votre équipement derrière les caisses puis montez dans le camion afin qu'il vous dépose à un autre endroit (photo 19). Sortez du camion sans que personne ne vous voie puis dirigez-vous vers le fond de la cour où vous trouverez une porte par laquelle vous allez passer. Une fois à l'intérieur, allez vers la droite puis prenez l'ascenseur pour descendre au premier sous-sol. Allez jusqu'à la salle de contrôle, éliminez discrètement le gradé et piquez-lui son uniforme (photo 20). Allez ensuite dans la salle du serveur puis tirez dessus avec le pistolet pour ne pas faire de bruit et pour mettre en panne le système de vidéo (photo 21). Maintenant, allez jusqu'au deuxième monte-


16



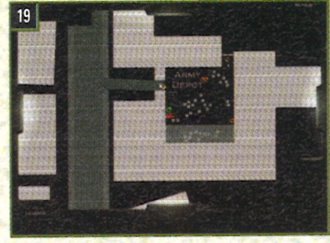


charges pour descendre au deuxième sous-sol. Vous irez ensuite dans la pièce qui se trouve juste à côté de la salle où se est le prisonnier. Celle-ci est symbolisée par un point d'exclamation sur la carte. Une fois à l'intérieur, tirez sur la vitre et shootez rapidement l'officier puis escaladez le rebord de la vitre pour délivrer le prisonnier (**photo 22**). Remontez ensuite au premier sous-sol puis allez dans la pièce avec un symbole d'explosion. Placez-vous près du mur, sélectionnez la bombe et jetez-la. Reculez-vous au maximum et utilisez la télécommande pour la faire exploser. Lorsque vous aurez créé une brèche dans le mur, dirigez-vous tranquillement vers le point de sortie pour terminer cette mission.

MISSION 06 : LES SOIRÉES DE L'AMBASSADEUR

Commencez par éliminer le serveur qui fume sa cigarette puis récupérez son uniforme et la clé qu'il détient (**photo 23**). Dirigez-vous ensuite vers l'ambassade et passez par la petite grille que vous trouverez tout de suite sur votre gauche. Entrez dans l'ambassade directement par la grande porte, puis lorsque vous serez dans le hall allez sur la droite pour entrer dans la pièce qui se trouve juste à côté de l'office (**photo 24**). Maintenant observez les points sur la carte puis attendez que l'ambassadeur arrive dans l'office pour ouvrir le coffre. L'ambassadeur est symbolisé par un point blanc. Arrivez furtivement derrière lui et



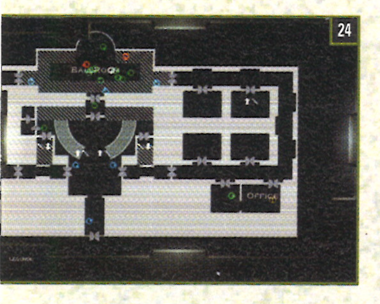










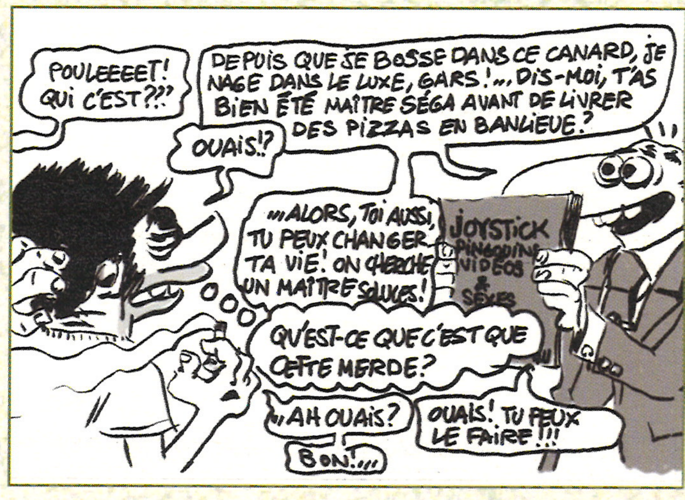


assommez-le lorsque le coffre est ouvert. Puis lorsque ce dernier reprendra ses esprits empêchez-le de sortir pour qu'il se planque derrière son bureau. Normalement l'ambassadeur sera terrorisé et restera prostré dans son bureau. Maintenant, occupez-vous de la dernière cible symbolisée par un point rouge. Le général drague une servante dans une pièce qui se trouve à l'opposé. Vous n'aurez plus qu'à le liquider et à prendre tranquillement la fuite avec la mallette.

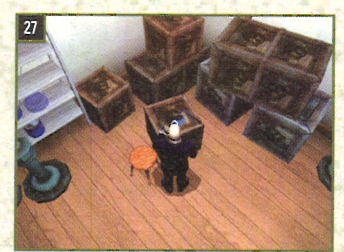
MISSION 07 : SUR LA PISTE DE HAYAMOTO

Lorsque vous commencerez cette mission, vous serez planqué derrière un rocher dans le jardin. Attendez que les deux gardes se barrent vers la gauche pour aller au fond du jardin où vous pourrez liquider discrètement un garde pour lui piquer ses vêtements (photo 25). Planquez son corps derrière la voiture qui se trouve dans le garage. Faites le tour de la maison et entrez dans la maison lorsque le garde en maillot de corps sera rentré (photo 26). Une fois dans le couloir, entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre droite et découpez le poisson pour récupérer le poison qui se trouve à l'intérieur (photo 27). Lorsqu'il n'y aura plus personne dans la cuisine, allez-y et placez l'émetteur et le poison dans le plat puis retournez rapidement dans la pièce d'où vous venez et attendez que le garde repasse devant la porte (photo 28). Vous pouvez ressortir de la maison et vous diriger vers la sortie mais sans vous faire repérer par les gardes qui se trouvent à l'extérieur. Regagnez votre position de départ lorsque vous avez commencé la mission puis attendez le bon moment pour passer le portail sans vous faire voir.



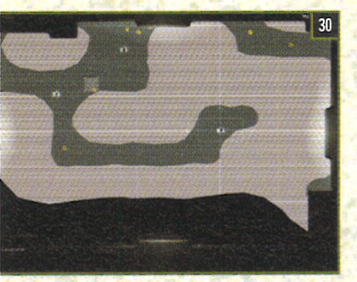


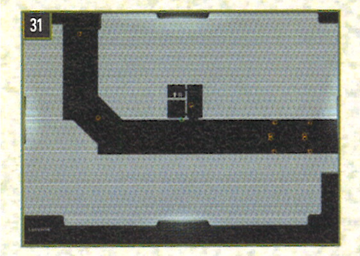






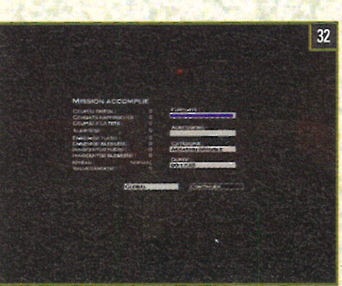






MISSION 08 : LA VALLÉE CACHÉE

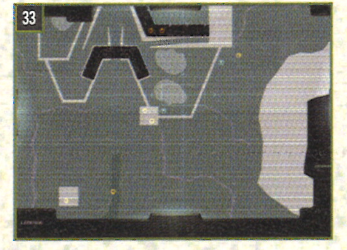
Voici une mission particulièrement délicate qui est assez difficile lorsque l'on veut passer complètement inaperçu. Dirigez-vous vers l'est sans vous faire repérer par le sniper qui se trouve dans la tour sud (photo 29). Allez à côté du camion où se trouve votre matériel sans vous faire repérer par le garde qui patrouille à côté. Il n'est pas nécessaire que vous récupériez votre matériel. Dirigez-vous ensuite vers le petit cabanon et descendez par l'échelle. Lorsque vous arriverez en bas, esquivez le garde puis montez dans le camion qui s'arrêtera devant pour esquiver les trois gardes qui patrouillent un peu plus loin. Descendez avant le contrôle et entrez dans le refuge suivant où vous devrez remonter à la surface et sans vous faire repérer par le garde qui se trouve en dessous, vous devrez entrer dans l'autre cabanon qui est dans le cul-de-sac (photo 30). Descendez, puis une fois en bas, esquivez le garde pour ressortir dans le tunnel. Montez dans le camion puis descendez au prochain refuge qui vous permettra de ressortir à l'extérieur (photo 31).



Il ne vous restera plus qu'à atteindre la sortie et si vous avez bien respecté le parcours, vous devriez avoir ce résultat à l'écran (photo 32).

MISSION 09 : DEVANT LA PORTE

Vous allez commencer par neutraliser le premier garde qui se trouve sur la droite, et ensuite prendre ses vêtements. Longez la paroi sur la droite en évitant de frôler les gardes afin qu'ils ne vous percent pas à jour. Lorsque vous serez suffisamment près du château, vous recevrez un appel de Diana qui vous indiquera deux points bleus sur la carte que vous devrez neutraliser (photo 33). Lorsque vous serez près du premier système d'alarme, vous verrez un garde que vous serez obligé de neutraliser avant de désactiver le secteur (photo 34). Longez ensuite le mur pour entrer par l'entrée principale (photo 35). Dès que vous aurez passé l'entrée, allez








36


37

tout de suite à droite et appuyez sur la cloison de bois pour ouvrir une porte secrète. Faites attention au garde qui fait sa ronde puis montez les escaliers et ressortez tout de suite à l'extérieur. Allez ensuite sur la droite pour trouver le deuxième système de sécurité. Retournez-vous pour voir une rampe que vous allez emprunter. Entrez dans le bâtiment puis observez la ronde du garde pour atteindre la porte qui se trouve près du champ magnétique sans qu'il ne vous aperçoive (photo 36). Une fois à l'intérieur, désactivez le système et ressortez sans que le garde ne vous détecte (photo 37). Lorsque vous aurez passé la porte magnétique, continuez jusqu'à la sortie pour passer à la suite.


38

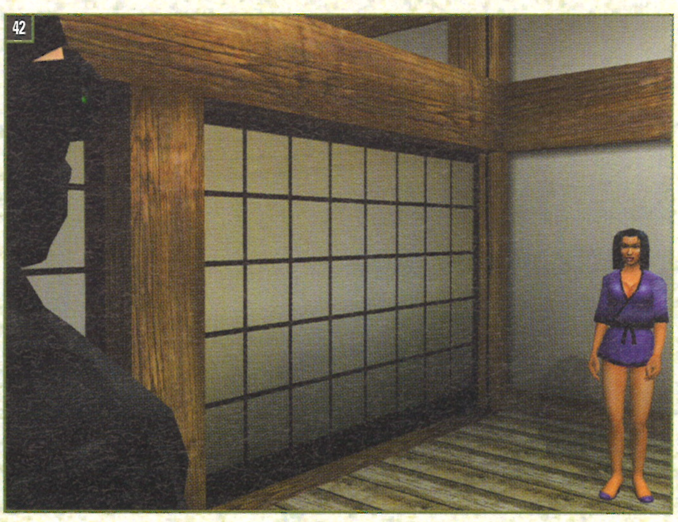

39

MISSION 10 : COUP FATAL

Prenez tout de suite la porte qui se trouve sur la paroi de droite. Prenez ensuite les escaliers pour arriver dans un grenier où vous pourrez liquider un garde afin de récupérer son uniforme (photo 38). Attention, ne marchez que sur les grosses poutres afin de ne pas faire grincer les lattes de bois. Descendez les escaliers et prenez la porte qui se trouve dans la paroi de bois pour traverser un long couloir en pierre. Vous arriverez dans une salle où vous allez récupérer une carte d'accès sur une étagère (photo 39). Restez à l'étage et allez récupérer une bombe et une télécommande dans la pièce symbolisée par un point d'exclamation (photo 40). Lorsque vous aurez cette bombe, vous devrez la placer dans l'hélicoptère mais vous devrez attendre qu'il y ait le moins de gardes possible et que ces derniers ne regardent pas l'appareil. Retournez dans le grenier et utilisez la carte que vous venez de récupérer pour désactiver la barrière laser. Allez à droite puis des-


40


41


42



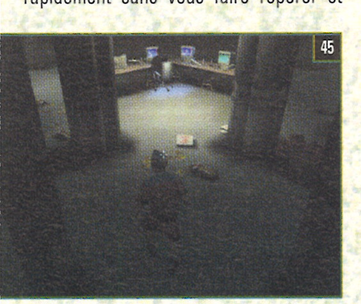
43



44



cendez les escaliers pour arriver dans une espèce de grenier. Traversez-le pour atteindre la porte qui se trouve à l'opposé puis descendez et entrez dans la salle des trophées pour récupérer le système de guidage et un 22 silencieux (photo 41). Allez maintenant tranquillement au niveau trois pour retrouver une vieille connaissance (photo 42). Lorsque vous aurez éliminé votre cible, vous pouvez l'emmener avec vous si vous en avez la patience car celle-ci aura particulièrement du mal à vous suivre. Redescendez au niveau 2 et allez donner l'alarme en appuyant sur le bouton qui se trouve sur la console de sécurité (photo 43). Cette action aura pour effet de faire fuir Hayamoto vers son hélicoptère. Redescendez rapidement sans vous faire repérer et

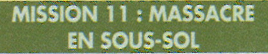


45



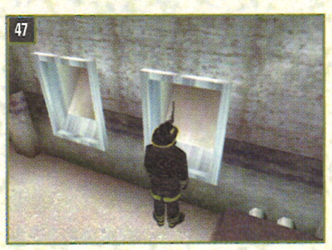
46

placez-vous derrière la porte dérobée par laquelle vous êtes entré en commençant le niveau. Observez la cour en utilisant la carte et lorsque vous verrez le point rouge près de l'hélicoptère, faites sauter la bombe. Il ne vous reste plus ensuite qu'à sortir tranquillement du niveau.



MISSION 11 : MASSACRE EN SOUS-SOL

Commencez par aller à la pizzeria pour vous faire un livreur de pizza puis placez-vous devant le guichet pour récupérer une commande (photo 44). Vous pourrez de la sorte passer les contrôles et utiliser l'ascenseur qui se trouve tout au fond pour aller au premier sous-sol. Une fois en bas, allez dans la salle de contrôle et



47

prenez la porte qui se trouve sur la droite. Descendez les escaliers puis crochetez la porte qui se trouve tout en bas. Approchez-vous ensuite de votre cible sans marcher sur les chips qui se trouvent par terre puis faites-lui son affaire (photo 45). Remontez sans vous faire remarquer puis lorsque vous serez dans le hall, allez dans le vestiaire des pompiers pour

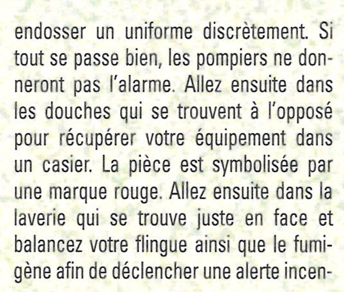


48




49

endosser un uniforme discrètement. Si tout se passe bien, les pompiers ne donneront pas l'alarme. Allez ensuite dans les douches qui se trouvent à l'opposé pour récupérer votre équipement dans un casier. La pièce est symbolisée par une marque rouge. Allez ensuite dans la laverie qui se trouve juste en face et balancez votre flingue ainsi que le fumigène afin de déclencher une alerte incen-


51

die (photo 46). Dès lors, vous devrez descendre avec les pompiers au sous-sol et ne pas courir dans le hall car malheureusement vous vous ferez repérer. Lorsque vous serez dans les escaliers, mettez la gomme pour aller récupérer rapidement votre flingue (photo 47). Vous irez ensuite dans la salle de contrôle pour tirer sur les ordinateurs (photo 48). Il ne vous restera plus ensuite qu'à prendre l'ascenseur pour passer au niveau suivant.

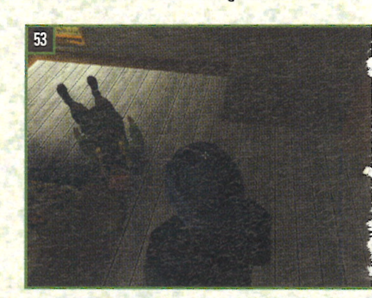

50

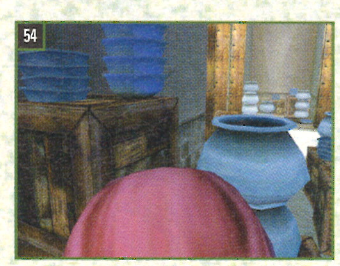
MISSION 12 : ÉQUIPE DE MINUIT

Sortez de l'ascenseur et allez vers la droite puis placez-vous derrière la porte pour voir le trajet du gardien. Une fois que ce dernier sera passé, ouvrez la porte, avancez dans le couloir et allez vers la gauche pour crocheter la porte de


52

la pièce où se trouve un point d'exclamation. Récupérez la carte d'accès de la pièce puis allez dans celle-ci. Tirez sur le système de refroidissement du serveur pour faire venir l'administrateur réseau dans la pièce qui se trouve en face (photo 49). Lorsque ce dernier entrera dans la pièce, entrez furtivement derrière lui et cachez-vous sur la droite afin qu'il ne soupçonne pas votre présence (photo 50). Maintenant allez dans le bureau qui se trouve en bas à gauche et tirez sur la vitre de gauche pour accéder à la passerelle mais prenez soin qu'il n'y ait pas trop de monde à proximité afin d'être le plus discret possible. La baie vitrée qui se trouve sur la gauche provoque moins d'effervescence chez les gardes. Traver-

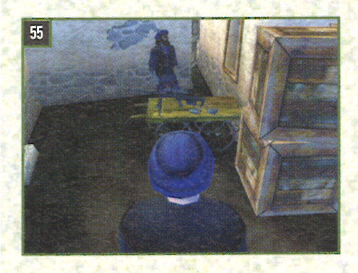

53


54

sez ensuite la passerelle sans vous faire remarquer par les deux gardes (photo 51) pour passer à la mission suivante et achever celle-ci dans la catégorie « assassin invisible ».

MISSION 13 : COINÇAGE DE BULLE DANS LE JACUZZI

Courez le long de la corniche puis escaladez la rambarde qui se trouve près de la pièce où est le coffre fort. Entrez rapidement dans la pièce qui se trouve en face et détruisez les fusibles (photo 52). Maintenant vous allez foncer. Ouvrez le coffre et prenez l'argent, entrez dans le salon et volez la statuette puis liquidez la cible dans le jacuzzi. Si vous avez le bon timing, l'ascenseur doit être ouvert et vous n'aurez plus qu'à vous jeter dedans.





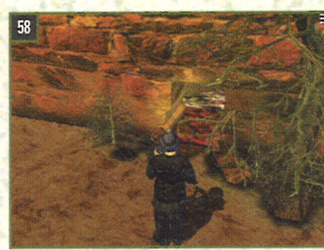
MISSION 14 : MEURTRE AU BAZAR

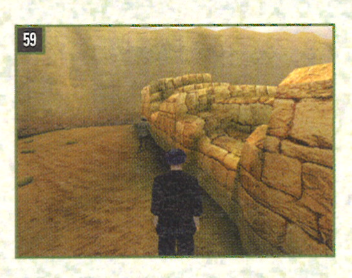
Allez tout de suite dans la maison du lieutenant et éliminez-le (photo 53). Lorsque vous l'aurez trucidé, vous recevrez de nouvelles instructions. Votre nouvelle cible se situe dans le bazar. Entrez dans le bazar du côté non gardé puis cachez-vous dans le recoin où le colonel fera une pause (photo 54). Étranglez-le, récupérez la clé et allez à la sortie pour passer au niveau suivant.

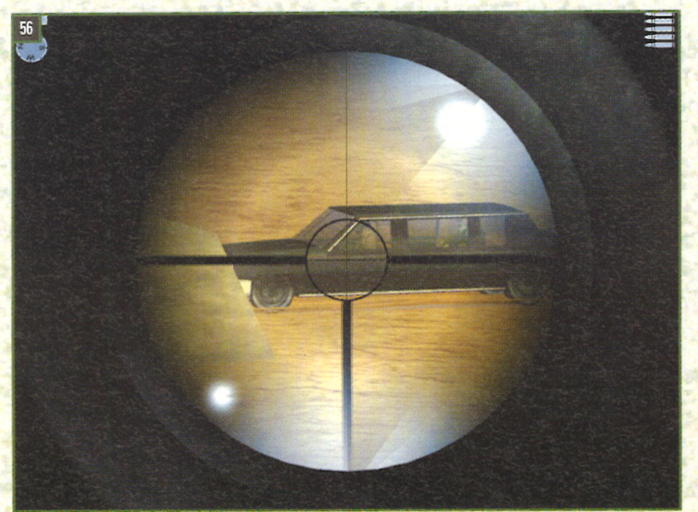


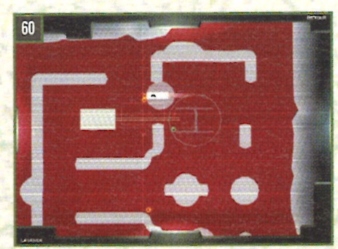
MISSION 15 : LE CORTÈGE

Commencez par retrouver votre contact qui vous attend dans le fond d'une impasse (photo 55). Maintenant, vous allez devoir vous faufiler pour atteindre l'échelle qui se trouve derrière la mosquée et qui vous permettra d'atteindre le toit. Cette position est idéale car vous serez tout près de la sortie et personne ne vous verra tirer. Le plus délicat reste à venir car vous devrez shooter la cible qui se trouve à l'arrière de la limousine sans toucher personne d'autre (photo 56). Je vous conseille de le shooter le plus tôt



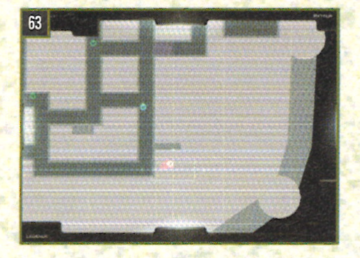








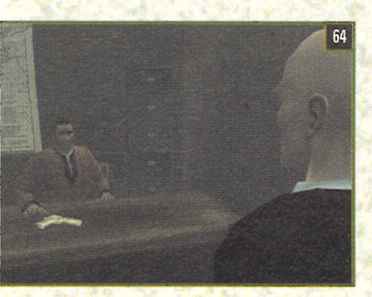

62


63

possible afin que les soldats de l'escorte ne rentrent pas dans la ville. Lorsque vous aurez fait mouche, descendez rapidement pour vous tailler dans la brèche qui se trouve dans le mur derrière la mosquée (photo 57 et 58).

MISSION 15 : MARCHANDISE SOUTERRAINE...

Vous allez commencer par éliminer un garde qui fait sa ronde vers le fond de la carte (photo 59). Piquez-lui ses fringues puis dissimulez le corps. Éliminez ensuite les deux gardes qui patrouillent près de l'héliport car, de toute façon, vous devrez les éliminer en fin de mission (photo 60). Descendez ensuite dans les sous-sols

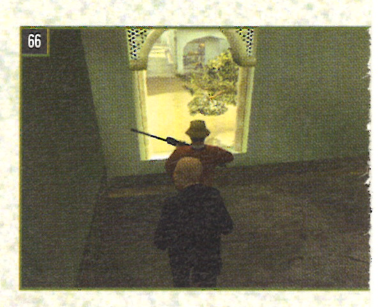

64

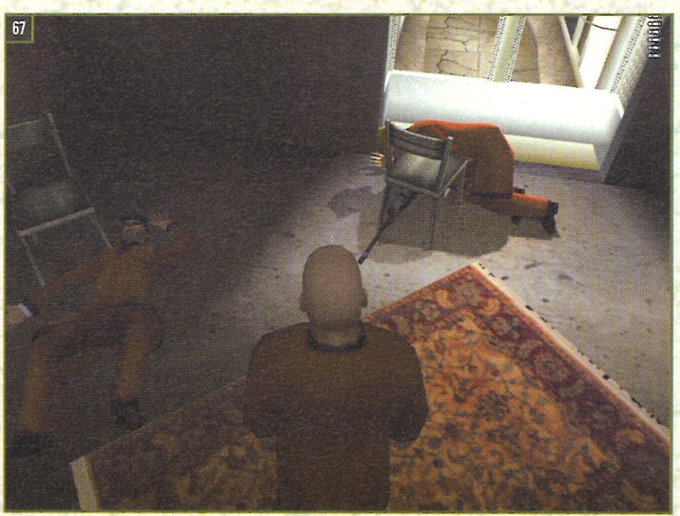

65

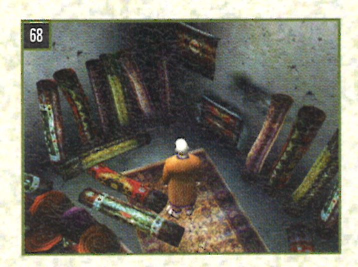
pour arriver sur une scène où vous verrez un civil en train de se faire tabasser (photo 61). Allez vers la gauche et entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre gauche. Ouvrez ensuite la porte qui se trouve sur la droite et liquidez votre cible (photo 62). Dirigez-vous ensuite vers l'élévateur pour embarquer la marchandise et ouvrez les portes du hangar pour passer à la mission suivante.

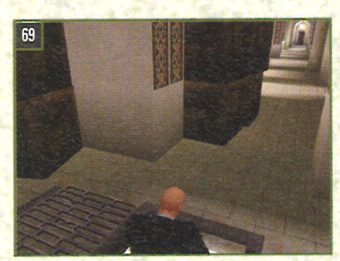
MISSION 16 : LE TEMPLE MAUDIT

Lorsque vous commencez cette mission, regardez la carte et retrouvez le premier contact à l'aide de la marque rouge (photo 63). Je vous conseille fortement de regarder la carte régulièrement pour savoir où vous allez car vous évoluez dans un vrai labyrinthe. Lorsque vous aurez rencontré votre premier contact, allez maintenant voir le suivant en regardant le point rouge sur la carte (photo 64). Ce deuxième contact est une vieille connaissance. Vous avez de nouveaux objectifs et vous allez devoir vous rendre sur la place du marché pour liquider deux tueurs à gage. Liquidez-les discrètement, et prenez une photo de leur cadavre (photo 65). Vous n'aurez aucun mal à les reconnaître car ce sont les seuls à porter des lunettes de soleil. Regardez les points jaunes sur la carte et occupez-vous de celui qui est en planque avec un fusil de snipe (photo 66). Vous recevrez ensuite un message comme quoi d'autres assassins sont en ville. Regardez votre carte pour voir deux nouveaux points

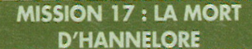

66


67





jaunes au bout de la ville. Allez-y et prenez l'échelle pour monter à leur niveau. Lorsque vous ouvrirez la porte, vous devrez les shooter rapidement (photo 67). Retournez voir ensuite le deuxième contact pour lui montrer les photos. Maintenant regardez votre carte pour voir où se trouve la sortie puis allez derrière les tapis pour trouver le passage secret (photo 68).



MISSION 17 : LA MORT D'HANNELORE

Sans vous faire repérer par les gardes qui patrouillent à l'extérieur, vous allez pénétrer par les égouts puis lorsque vous arriverez au bout, prenez la première à droite pour ressortir dans le jardin derrière des caisses (photo 69). Maintenant allez dans la chambre du fond le plus discrètement possible pour récupérer une tenue de malade qui vous permettra de vous balader dans l'établissement sans aucun problème (photo 70). Vous devrez ensuite vous rendre dans la réserve pour récupérer la clé de la fameuse pièce et du poison (photos 71 et 72). Au besoin, vous pouvez changer d'uniforme pour ne pas être ennuyé par les gardes. Montez dans le bureau d'Hannelore et profitez qu'elle vous tourne le dos pour empoisonner son verre d'eau (photo 73). Lorsqu'elle sera morte, cachez-la dans la pièce indiquée sur le plan. Il ne vous reste plus qu'à repartir par les égouts et prendre le petit canot qui se trouve sur le port pour passer à la mission suivante.



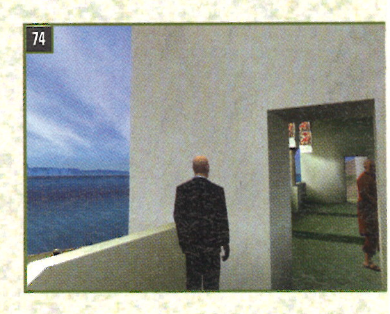




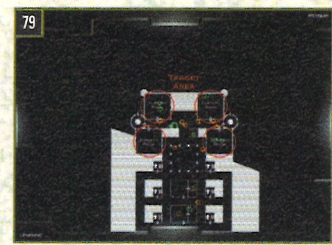


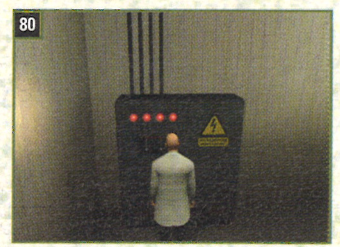
MISSION 18 : HOSPITALITÉ INCURABLE

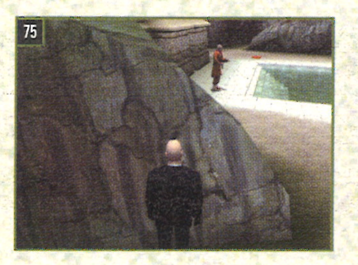
Montez les escaliers et une fois en haut cachez-vous sur le côté (photo 74). Lorsque le garde partira sur la droite, avancez furtivement en direction des rochers puis passez sur la gauche. Pas-





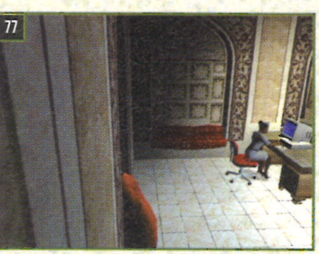

79


80


75


76

sez par le petit chemin et attendez que la voie soit libre pour récupérer l'uniforme qui se trouve près du bassin (photo 75). Entrez ensuite dans le temple et équipez-vous avec un AK 47 de manière à passer inaperçu (photo 76). Sortez du temple, allez sur la gauche et descendez le sentier. Vous trouverez une fenêtre sur la gauche que vous pourrez escalader afin d'entrer dans le bâtiment sans que personne ne vous voie. Débarrassez-vous de votre AK pour passer devant la secrétaire. Montez ensuite au premier étage puis regardez sur le plan la pièce dans laquelle vous devez vous rendre. Crochetez la serrure sans que la secrétaire ne s'en aperçoive (photo 77). Une fois dans le bureau, récupérez la clé et la vision nocturne qui se trouve dans la boîte près de l'ordinateur (photo 78). Allez dans la pièce suivante pour récupérer une blouse et n'oubliez pas de vous débarrasser de votre arme si vous ne voulez pas vous faire bêtement allumer par les gardes. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur pour descendre au sous-sol (photo 79). Allez récupérer un scalpel puis allez dans la pièce qui se trouve en face pour couper le générateur (photo 80). Votre cible se trouve dans l'une des salles d'opération. Approchez-vous le plus près possible de chaque patient afin de pouvoir l'identifier (photo 81). Lorsque vous aurez exécuté votre cible, il ne vous restera plus qu'à regagner votre barque tranquillement sans vous faire remarquer.


77




78

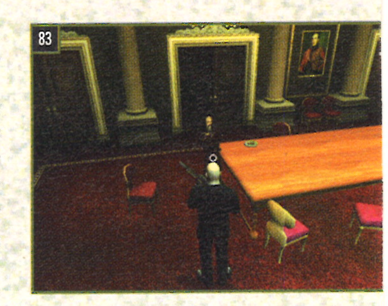
MISSION 19 : RETOUR À SAINT-PÉTERSBOURG

Ne prenez pas le fusil dans la consigne et sortez du métro les mains dans les poches. Contournez la maison où se trouve la cible pour entrer par l'entrée principale. Montez à l'étage et débarrassez-vous du sniper qui se trouve devant la fenêtre (photo 82). Vous aurez droit à une petite scène cinématique qui vous permettra de comprendre que vous êtes tombé dans un piège. Prenez les vêtements mais ne prenez pas l'arme. Si

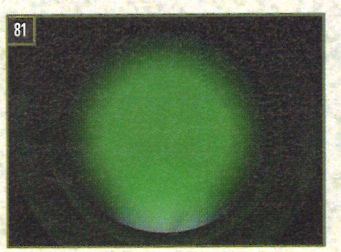
vous vous rendez dans la pièce où se trouve votre cible, vous verrez que ce n'est en fait qu'une vulgaire figurine en carton (photo 83). Ressortez de la maison et passez par les égouts car les gardes ont repéré le cadavre du sniper (photo 84). Vous devrez éliminer un garde dans les égouts avant de pouvoir reprendre le métro et passer à la dernière mission.

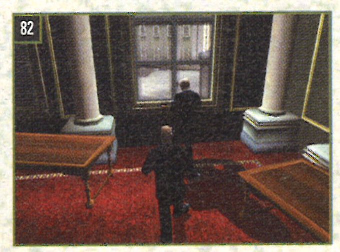
MISSION 20 : RÉDEMPTION

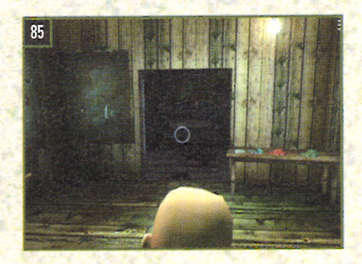
Pour cette dernière mission, vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie. Je vous conseille d'utiliser le Sp 12 particulièrement efficace. Pour commencer, inutile de vous prendre la tête à éliminer discrètement les deux gardes qui patrouillent. Dès qu'ils sont suffisamment loin, foncez vers la porte puis vers la cabane où sont entreposées toutes vos armes. Prenez le Sp 12 et faites face à la porte pour shooter les gardes qui tenteront d'entrer (photo 85). Lorsque plus personne n'entrera, prenez un fusil à lunette pour dégommer le sniper qui se cache au fond du jardin. Entrez par les souterrains dans lesquels vous aurez un garde à dégommer (photo 86). Shooter ensuite les gardes qui sont en haut des escaliers mais soyez vif et précis pour ne pas vous exposer aux snipers qui se trouvent un peu partout dans l'église (photo 87). Passez ensuite par l'entrée principale pour vous occuper des autres gardes en particulier ceux qui sont postés en hauteur. Lorsque vous les aurez tous liquidés, vous entendrez une voix. Descendez dans le confessional pour faire sortir la cible et shootez-la au SP 12. On peut faire moins bourrin mais bon...

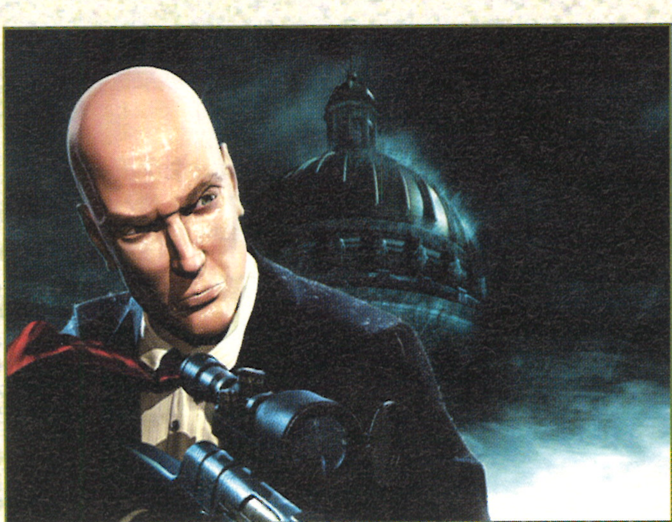

83


84


81


82


85




86


87

Arx Fatalis

Arx Fatalis vous plonge dans une ambiance d'Heroic Fantasy comme on n'en a plus connu depuis le mythique Ultima Underworld. Alors pour vous aider à venir à bout des nombreux pièges et difficultés tendus sur votre route, nous nous sommes dit comme ça : «Tiens, et si on leur concoctait une petite aide de jeu, hein ? dites les gars...?» Et puis après, on s'est dit que ce serait cool de gagner au loto, aussi, mais ça n'a aucun rapport avec ce qui nous occupe ici. Allez, bonne balade, et méfiez-vous des bestioles plus grosses que vous et qui vous regardent en bavant, il y a des chances pour qu'elles mordent...



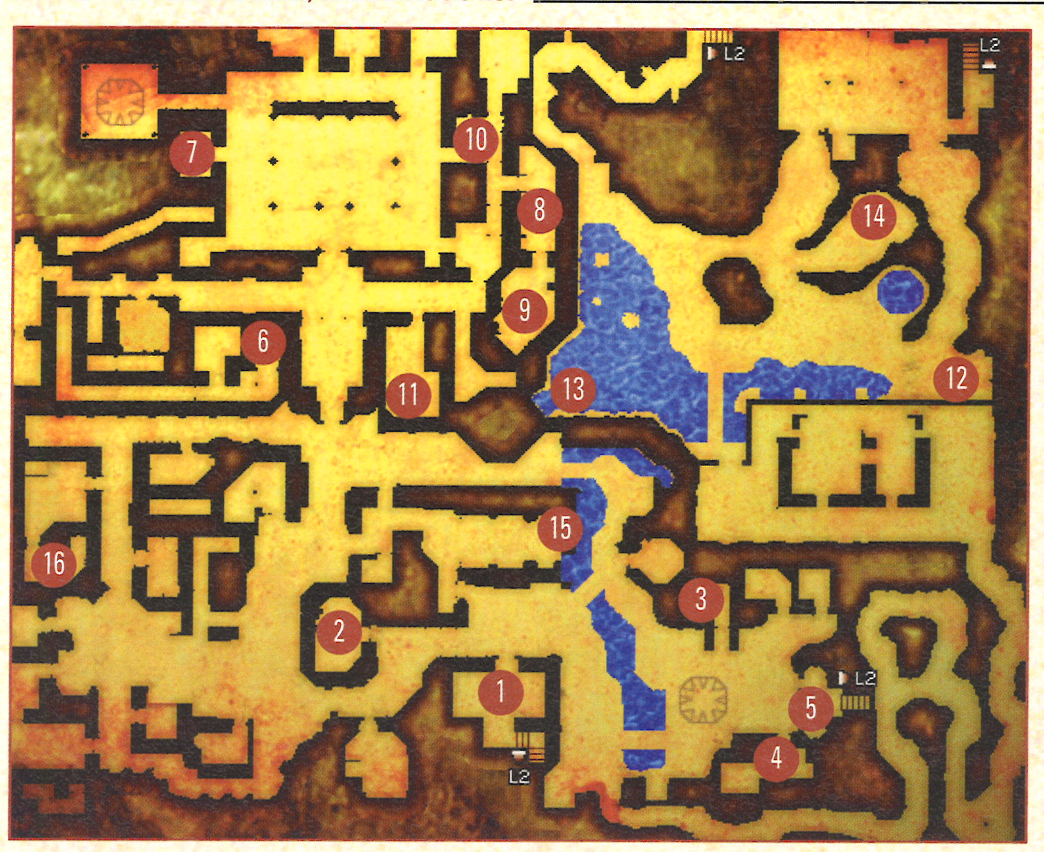



POXSELLIS REX


...TA RACE ET SA FAMILLE DEVINRENT RICHES ET HEUREUX !
OH!
LE GRILLE-PAIN DE MES RÊVES !?
...ET C'EST PAS TOUT, J'AI RACHETÉ LA BÉHÈME DE FISHBONE!... HA!HA!
POULET D'AMOUR!
WAOW!?
LE NOUVEAU GLUCK EXTENSIBLE!
PAPA HÉROS!!!
MAIS? MON POULET! C'EST TROP!!!
GLUCK À PILES



NIVEAU 1 : LA VILLE HUMAINE, LE CHÂTEAU DU ROI



1 : L'entrée de la ville.

2 : Salle des gardes, quelques armes et boucliers pendant au mur à récupérer.

3 : Boutique du joaillier.

4 : Chez Maria : biens divers et anneau de clés à vendre.

5 : Entrée des cryptes : le chef des gardes vous remettra la clé lorsqu'il le faudra.

6 : Les prisons du château. Il y a un passage secret permettant de sortir de celui-ci discrètement en cas d'invasion ylside.

7 : Chambre du personnage. Il y trouvera entre autres un sac à dos qui libère quelques cases dans l'inventaire.

8 : Bibliothèque du château : la plupart des livres dont vous aurez besoin se trouvent ici.

9 : Laboratoire d'alchimie : mortier, rune cetrius, mega, yok et livre sur les potions ainsi que quelques ingrédients.

10 : Derrière le rideau, on trouve une cache secrète contenant la rune folgora.

11 : La salle des gardes, on y trouve un casque de plate-mail.

12 : Au-dessus de l'entrée de la taverne, un scroll et un anneau magique.

13 : Anneau de régénération sur le corps qui traîne dans le coin.

14 : En fouillant les débris, on trouve un anneau de sort.

15 : De l'autre côté du fossé, contre l'église, on trouve un parchemin de dispel field.

16 : Dague incrustée, anneau d'intuition, émeraude.

1 : Vous commencez le jeu ici, dans la cellule.

2 : L'armurerie : on trouve la première épée, une armure de cuir, un bouclier, les runes aam et tar. La porte s'ouvre avec la clé du poste de garde. On peut aussi y faire cuire son pain.

3 : Poste de garde, une lettre d'Iserbius, une clé pour la grotte du troll. Au fond, une salle secrète qui s'ouvre grâce à une pierre sur la droite. Dedans, un coffre avec de l'or et la clé pour l'armurerie. On y trouve aussi l'une des patentes pour quitter le niveau. (L'autre sera remise par le chef des gardes au niveau 1).

4 : La grotte du troll. Greu, le troll en question, demandera un cadeau (en fait un livre illustré de la bibliothèque du château). Rune spacium.

5 : Entrée de la caverne du dragon. Cotte de mailles, scroll de create field, rune de communicatum, scroll de paralysation. Faire fondre les blocs de glace avec du feu (fireball, torche).

6 : Caverne du dragon, on y trouve les œufs et le dragon qui va avec. On peut le tuer et lui voler, oui lui donner beaucoup d'or en échange.

7 : Dortoir avec un scroll de fireball

8 : Dans le coffre (la clé est sur l'un des prêtres), on trouve la rune de stegum et un scroll de télékinésie.

9 : Scroll de dispel field.

10 : Runes cosum et kaom.

11 : Une tombe secrète. Toucher au coffre fait apparaître une liche qui fera apparaître à son tour d'autres morts-vivants. Scroll de dispell field, et un peu d'or.

12 : Araignée géante protégeant une émeraude.

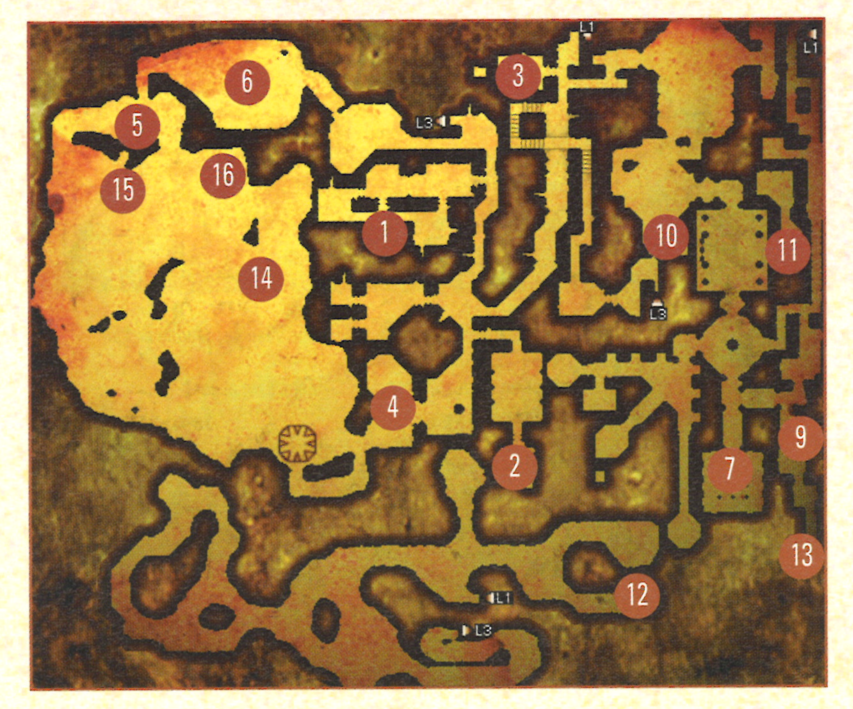
13 : Au fond, un passage secret avec les runes kaom et cosum.

14 : Sur le cadavre, un anneau d'invisibilité.

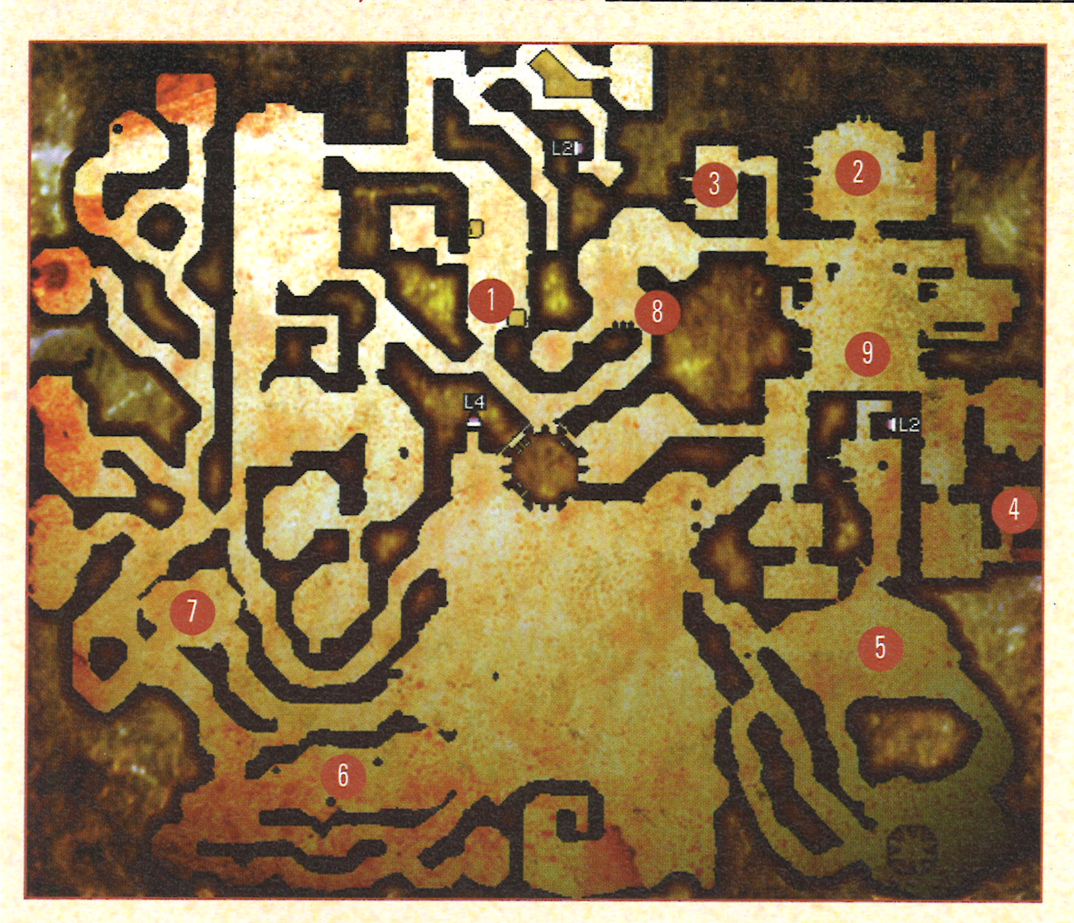
15 : Sac à dos, armure de plaque, jambières de plaque et heaume. Scroll de lévitation de dispel field.

16 : Anneau de protection, rune de yok.

NIVEAU 2 : LE TEMPLE D'ACKBAA ET LES CAVERNES DE CRISTAL, LA GROTTE DE GREU ET LA PRISON GOBELINE.



NIVEAU 3 : LE ROYAUME GOBELIN, LES MINES DES TROLLS



1 : Salle de l'élévateur. On trouve à côté une pièce secrète avec une corde pour réparer l'ascenseur. Le passage secret s'ouvre en posant des pierres sur la plaque inoccupée. Gare au rat.

2 : Salle du trône du roi gobelin. Elle s'ouvre lorsque le roi en sort ou que l'on tue les gardes.

3 : Chambre du roi gobelin. Sous son lit, la combinaison du coffre. Note expliquant l'allergie du roi au vin, armure de cuir magique. Pour obliger le roi à quitter son trône et à venir dans cette chambre, mélanger du vin à son repas préparé en cuisine.

4 : La chambre d'Atol. La clé pour le coffre de la réserve se trouve sous l'oreiller. Attendre qu'il se soit éloigné pour la prendre.

5 : Dans la grotte des araignées, on trouve au sol un anneau de régénération.

6 : Salle du trône du roi troll.

7 : Rune vitae suspendue en l'air.

8 : Runes aam et yok.

9 : Rune fridd.

1 : Salle sacrificielle du culte (on l'ouvre en actionnant la torche au fond). Dans les coffres, un scroll de lévitation, de l'or, et parfois une petite fille.

2 : Salle déserte, le scavenger hunt commence ici. On ouvre le coffre en plaçant une émeraude dessus pour récupérer la prochaine énigme. Sur une étagère se trouve le grand livre des poulets.

3 : La salle du pilier du serpent. Lorsque les prêtres apparaîtront en file indienne, les suivre à bonne distance jusqu'à la salle sacrificielle, puis les tuer.

4 : Il faut se placer de ce côté pour faire apparaître les prêtres de la secte.

5 : N'oubliez pas de prendre les pieux et de les utiliser sur les cadavres des zombies pour les tuer définitivement.

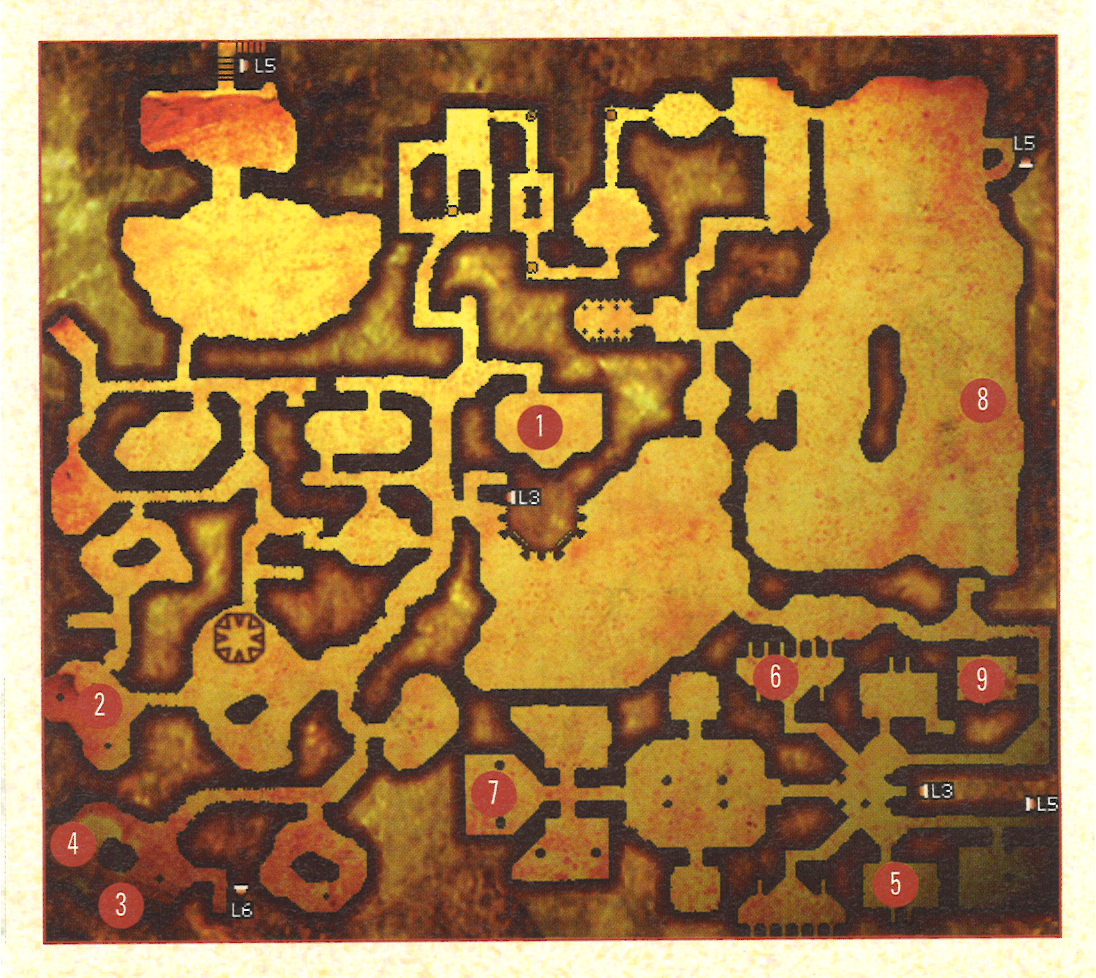
6 : Dans la tombe d'Achanbta, son épée, une émeraude et un collier.

7 : Tombe du chef des gardes. À l'intérieur de sa tombe, après quelques liches, des jambières de discrétion.

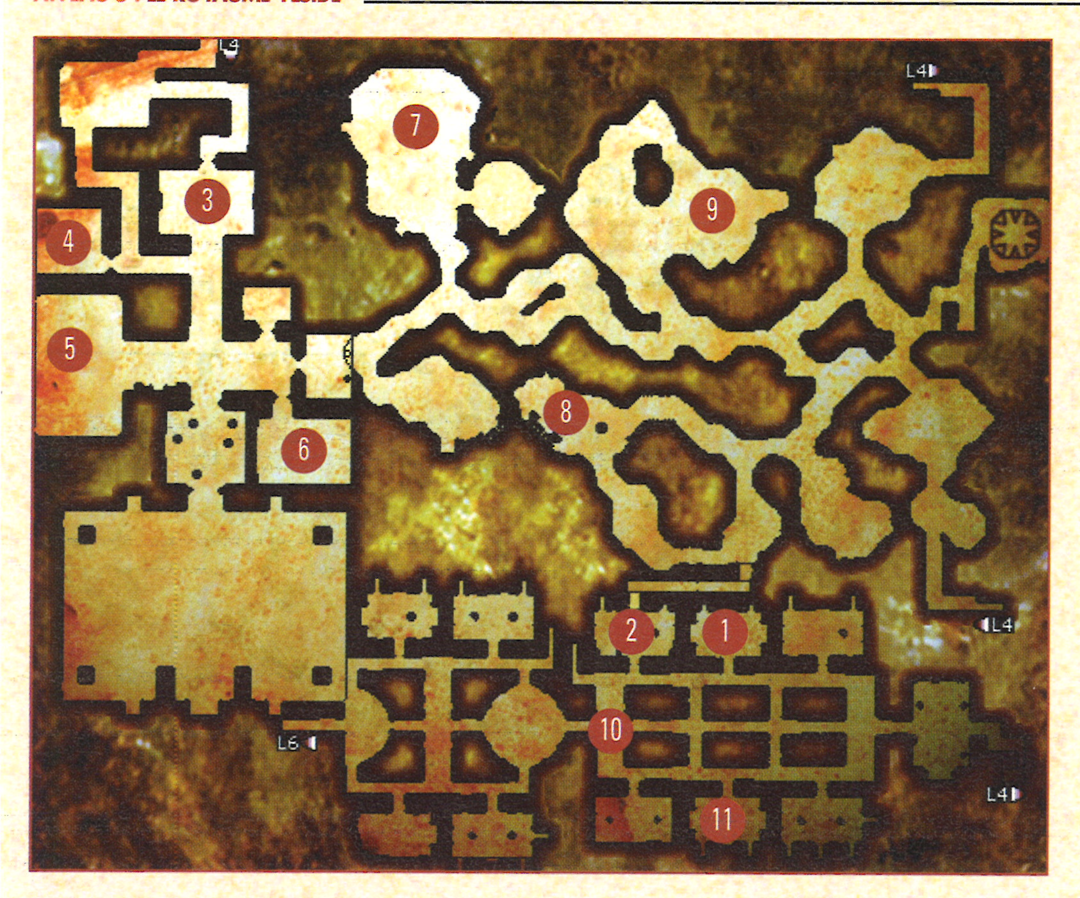
8 : Coffre avec des lingots, une coiffe, une cotte de mailles et un livre des finances à remettre au roi des trolls.

9 : Lord Inut, l'obsédé des poules, d'ailleurs sous forme de poule.

NIVEAU 4 : LA GROTTE DES REBELLES, LA CRYPTE



NIVEAU 5 : LE ROYAUME YLSIDE



1 : Dans cette tombe, une épée longue, un scroll de lightning et un scroll de repousser les morts-vivants.

2 : Dans cette pièce, un passage secret que l'on ouvre avec la clé trouvée dans la salle 11.

3 : Des prêtres en embuscade, récupérer les clés sur leurs corps.

4 : Un anneau de protection sous l'oreiller, diverses potions.

5 : Dans cette pièce d'entraînement, on trouve de nombreuses armes. On ouvre les coffres avec les clés trouvées dans la salle 3.

6 : Salle des Ylsides, des épées à deux mains, des jambières et une armure de plaque magique.

7 : Les vendeurs : deux frères jumeaux possédant un grand nombre de matériel. Dans le coffre de la salle, on trouve un anneau de régénération et un plan secret pour cambrioler les femmes-serpents sous l'oreiller. Ils se feront tuer plus tard, et on pourra récupérer le matos tranquillement.

8 : Clan des gobelins de la terre.

9 : Clan des gobelins de l'eau.

10 : Cadavre du chasseur de vampires. On récupérera les pieux et la note avec le code et le journal du chasseur et un parchemin de fireball. Attention aux hommes-rats qui ont tendance à nous suivre.

1 : La grande salle, de multiples dangers et de nombreuses tombes vous attendent ici.

2 : La salle du puzzle. En haut des escaliers, la rune mortis après le passage secret ouvert dans la tombe un peu plus loin.

3 : Temple des illusions : tirer une flèche sur l'image du serpent au centre. Lancez le sort Révélations pour faire apparaître le seul levier réellement fonctionnel.

4 : Serpent d'or : pour se retrouver dans les salles, placez un objet reconnaissable dans chacune d'elles ou servez-vous des ombres aux murs pour les différencier.

5 : En haut de l'échelle, un casque de discrétion, un sabre et la rune kaom. Il y a parfois des attaques d'hommes-rats dans le secteur.

6 : Un coffre avec des potions d'invisibilité, la rune folgora, un anneau de régénération, l'anneau de Darrka, un scroll de révélation, un scroll d'enchantement d'objet (garder précieusement pour plus tard).

NIVEAU 6 : ROYAUME DES FEMMES-SERPENTS, MINE



NIVEAU 7 : ROYAUME DES HOMMES-RATS, CRYPTE



1 : Tombe, avec une armure magique.

2 : Dans cette tombe se trouvent des jambières de plate-mail.

3 : En sautant dans le champignon, on se téléporte dans la salle 4.

4 : Sur la corniche, on trouve un arc et des flèches ainsi que des outils.

5 : Après avoir massacré une armée d'hommes-rats, on accède au repère du ver géant. On le tue en le frappant longtemps, tout bonnement.

6 : Dans un coin, le cadavre de maître Anselme avec une note sur la scavenger hunt et son anneau.



1 : Salle avec le téléporteur.

2 : Deux clés à récupérer, une pierre de pouvoir.

3 : La forge. L'un des coffres s'ouvre avec la clé de la pièce 4. On trouve un gros bouclier, une armure de Mithril, des lingots, et surtout le moule du sabre.

4 : Clé du coffre dans l'aération.

5 : On ouvre le passage avec la clé d'argent de la salle 2.

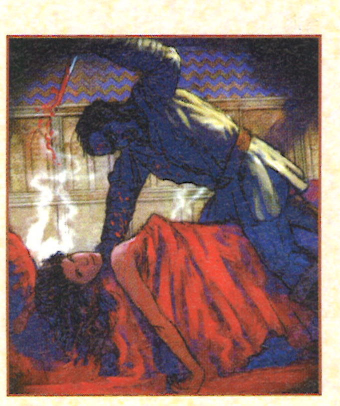
6 : S'ouvre avec la clé d'or de la salle 2.

NIVEAU 8 : LES MINES NAINES DE MITHRIL

QUELQUES QUÊTES SECONDAIRES

• La banque :

On peut accéder aux coffres remplis d'or de la banque. Pour ce faire, il faut fabriquer une clé. Pour obtenir le moule, allez chez Alicia, utilisez le levier se trouvant à côté du lit, puis allez chez Gary, son amant, le plus vite possible. Dans sa chambre, il y a un tunnel et au bout un élévateur. Montez en haut de celui-ci pour vous retrouver dans une pièce secrète chez Alicia. À l'aide de la boue que l'on a récupérée chez Greu (le troll à côté de la caverne du dragon), on peut faire un moule de la clé scellée contre le mur. Il ne faut pas se faire repérer en sortant de l'endroit. Après cela, allez chez les nains pour récupérer un lingot de fer. Pour ce faire, creuser certaines parois dans le niveau afin de trouver deux pépites de ce métal. On utilisera la forge pour les rassembler et on démarrera la machine avec une pierre d'énergie pour obtenir un lingot. On posera le moule de la clé sur la partie droite de la seconde machine de la forge et on mettra le lingot sur le dessus de celle ci. Une deuxième pierre d'énergie sera nécessaire pour activer le mécanisme. Pour s'infiltrer dans la banque sans problèmes, il faut attendre que le banquier et le garde l'aient quittée. On passe dans





le bureau du banquier pour pouvoir activer le bouton situé sur le mur de gauche révélant alors un passage secret. À l'intérieur se trouve un second bouton secret sur lequel il faut utiliser la clé.

• Quête du livre de cuisine :

Au niveau des femmes-serpents, on trouvera dans la bibliothèque un livre de recettes gobelines. C'est celui-ci qu'il faut remettre au cuisinier gobelin à leur niveau.

• Quelques trucs en vrac :

• Le sort MEGA MEGA MEGA AM VITAE TERA fera apparaître un ennemi très puissant sur lequel on récupérera une grosse armure et une excellente épée si on arrive à le tuer.

• En tuant Lunshire, on récupérera une clé qui permet d'ouvrir la porte d'entrée menant sur le monde extérieur. C'est l'énorme portail qui se trouve à côté du fort et de l'auberge. Attention, il fait très froid dehors.

• Tracez dans l'air les runes U et W pour vous payer un gros coup de nostalgie.

• Depuis le dernier patch (voir rubrique Patches), on trouve une nouvelle quête pour retransformer Lord Inuth de sa forme de poulet à quelque chose de plus humain. À la taverne, utilisez un poireau, une carotte et un œuf de dragon sur le chaudron. Rajoutez-y une fiole d'eau, descendez voir le poulet au premier









niveau des cryptes, lancez le sort révélation sur lui pour voir sa véritable apparence et utilisez la potion sur ce dernier. En lui parlant plusieurs fois, il finira par exploser et vous léguer un arc magique ou une épée.

• Utilisez les runes aam et yok après une boule de feu permet de faire grossir celle-ci et de la rendre plus puissante.

• Pour fabriquer un anneau de régénération, il faut utiliser une potion de vie sur un anneau d'or. On fera la même chose avec une potion d'invisibilité sur un anneau d'argent pour créer un anneau d'invisibilité.

• Jouer de la flûte près du barde de la taverne le fera fuir tant vous êtes mauvais, et manger trop d'ail éloignera les filles loin de votre personnage. En revanche, donner du vin au musicien le fera jouer faux, et lui offrir une émeraude lui permettra d'interpréter une musique tirée d'Ultima Underworld.

• Jeter une fireball sur un poulet permettra d'obtenir une cuisse déjà cuite, prête à être mangée. Cliquer sur les poulets de nombreuses fois de suite les fera exploser.





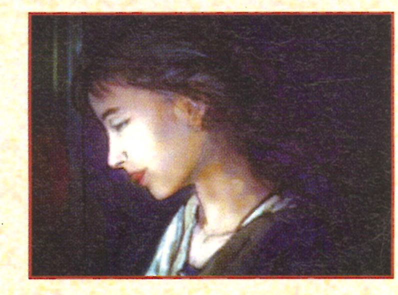


• Le sabre maudit, inutile car ne faisant que peu de dégâts, deviendra très puissant une fois empoisonné. Enchanter une arme avec un cœur de golem la dotera d'effets paralysants.

• La petite fille peut être sacrifiée par vos soins, alors qu'elle est sur l'autel, en utilisant l'un des couteaux de rituel. Elle se transformera alors en démon.

• Pour passer en mode Noclip, dessiner trois fois en mode Magie « droits bas droite bas droite bas »

• Afin d'obtenir un perso gonflé, dessiner les runes M, A et X. Par ailleurs, R, A, F permet d'obtenir toutes les runes et un personnage très rapide. Dessiner P, O, M nous donne une très bonne épée. Le mode Grosse tête est accessible avec S, D, S, D et un arc magique s'obtient en écrivant à S, A, M.









• À l'endroit où vous avez commencé à suivre les cultistes (niveau 4, à côté du pilier du serpent), vous trouverez plus tard trois mercenaires, sans aucune raison précise. Si vous leur parlez et que vous restez près d'eux, vous vous ferez probablement attaquer. C'est assez inutile sauf pour récupérer quelques armes jetables, si les vôtres sont déjà bien abîmées.

• On peut gagner un peu d'or très facilement en allant à la banque de la ville, juste après votre première visite au roi. Attention, il faut faire cela avant d'avoir résolu la grève des trolls. Pour ce faire, il vous suffit d'acheter des parts de la mine puis de revenir une fois la mission finie pour les revendre, bien plus chères. La grève étant terminée, ils auront repris une valeur normale.

• S'il vous manque des runes en arrivant à la ville, pensez à aller chez Maria, à côté du téléporteur, afin de lui acheter celles qui vous manquent. Si vous n'êtes pas intéressé par la fabrication de potions, sachez que les ingrédients qui composent celles-ci se vendent à bon prix chez elle.

• La skill « connaissance des objets » ne sert pas tant à identifier ceux-ci qu'à pouvoir les réparer efficacement avant que leur score de durabilité n'atteigne zéro. À ce moment, l'objet sera brisé définitivement.



• Mieux se protéger

L'armure qu'il vous faudra porter dépend directement de votre profession. Un personnage de type « voleur » n'aura aucun intérêt à s'alourdir de trop grosses protections pour la bonne raison qu'il aura d'importants malus à la discrétion et que d'ailleurs, il ne sera peut-être pas assez fort pour supporter leur poids. Celui-ci aura tout intérêt à trouver, s'il veut poursuivre dans cette voie, le set de protections « stealth », que l'on trouve éparpillé dans le monde d'Arx. Chacun des éléments apporte à peu près +5 % en mouvement silencieux. Malgré cela, attention : la protection sera minimale.
Le magicien débutant, ou celui qui veut avoir le plus de chances de lancer des sorts fera preuve d'une grande intelligence en s'habillant de cuir même si cela ne protége pas non plus particulièrement bien. Puisque des armures telles que les plate-mails ou cottes de mailles lui donneront des handicaps importants sur le lancer de sort, ce ne sera jamais une





mauvaise idée de les ôter, au calme, le temps de lancer un sortilège important.
Le set d'armure Ylside est la protection la plus efficace que l'on peut trouver dans tout le jeu pour ce qui est des jambières et de la cuirasse. Les Ylsides combattent en effet tête nue, et armés d'épées à deux mains ce qui leur interdit de revêtir une protection au visage. La cuirasse portée par ces guerriers est presque quatre fois plus efficace qu'une armure de plaques et possède une durabilité infinie. Comble du luxe, elle offre une très bonne résistance à la magie supplémentaire ainsi que d'importants bonus à la force du personnage. Pour se l'approprier, la solution la moins dangereuse semble être de la ramasser dans la prison du château après la séquence de l'invasion.

Pour ce qui est du bouclier, sachez que le Tower Shield est un outil très efficace contre les sorts et si vous devez absolument en porter un, utilisez ce modèle jusqu'à trouver le bouclier des anciens. Ce dernier offre bien sûr la meilleure protection mais ne se trouve qu'au dernier tiers du jeu. Quant au casque, le heaume magique ne semble pas être la solution idéale : même s'il protège assez bien, il handicape toujours autant les lanceurs de sorts en raison des malus inhérents au port du métal. De ce fait, à moins d'avoir déjà trouvé le set d'armures en Mithril (idéal pour les personnages fortement magiciens), on vous conseille quelque chose de beaucoup plus simple tel que la coiffe en cotte de mailles.



• Fabriquer des objets

• On peut faire de la poudre d'os ou de la poudre d'os de dragon en utilisant le mortier.

• En utilisant une dague sur du bois, on fabriquera deux pieux très utiles pour les morts-vivants dans les niveaux inférieurs des cryptes. On les utilisera sur leurs cadavres.

• Pour les passionnés de boulangerie, c'est très simple : il suffit de mélanger une fiole d'eau à de la farine, pour faire du pain (à cuire). On peut aussi prendre la pâte crue, la poser sur un support en l'étalant avec le rouleau à pâtisserie pour faire un biscuit (à cuire aussi). Pour compliquer encore un peu la chose, on mélangera la pâte à une pomme avant de la passer au feu afin de faire une tarte aux pommes comme une gentille petite ménagère.

Par Bob Arctor








LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LES DEUX TOURS
La solution complète !
SUR LE...
3615 CHEAT
034 € min
Astuces & Solutions